REV'n'GE! #172

Retro Emulator Vision and Game

Speed Haste - Amiga 1200
Gyruss - Amiga 500/1200

Android Bases

Ninja Kun: Ashura no Sho

Ninja Gaiden

E tanto altro ancora per computer e console

0,00 Euro
25 Luglio 2025
Retro Emulator Vision and Game
Volume 11 Numero 7

Retro gaming

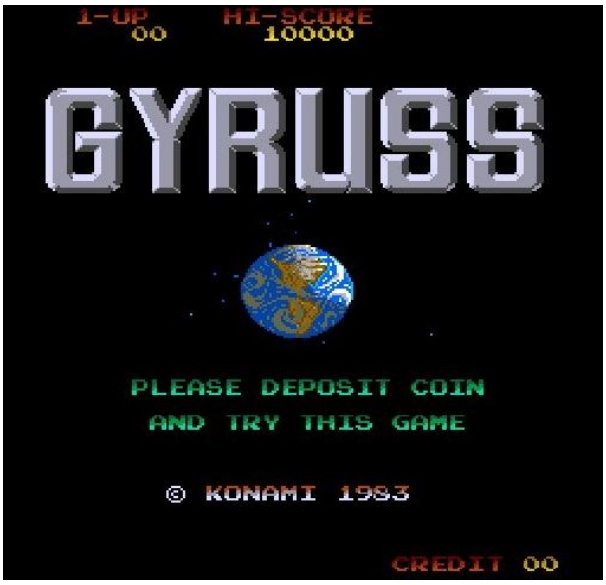
HOT NEWS!

La tua fanzine
100% Gratis

Ogni mese potete leggere questa fantastica rivista in Italiano e Inglese

Doom - Atari ST

Gira anche sul modello di base a 8 Mhz con almeno 4 MB di RAM. E' consigliato avere un Atari Falcon 030, ma impostando l'emulatore per un 68000 a 20/24 Mhz si riesce a giocare abbastanza bene.



Gyruss - Amiga

Forse questa è la conversione Arcade-Perfect più attesa dell'anno. Mancava su Amiga dopo l'eccellente versione per il Commodore 64.

EDITORIALE NUMERO 172

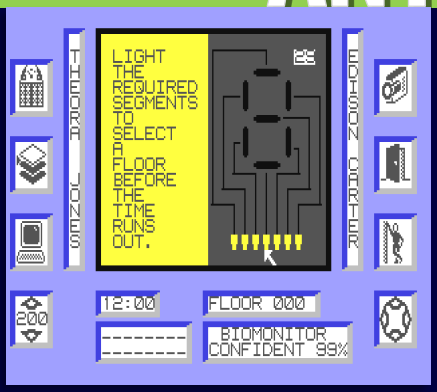
E finalmente ormai siamo in piena estate con un gran caldo che quest'anno è arrivato prima del previsto e che da più soddisfazione stare in spiaggia e sotto il sole. Ma questo non toglie che l'estate la passate a leggere REV'n'GE! anche se questo numero non è ricco di giochi che vi potranno invogliare a giocare. Sulla carta sembravano bei giochi e invece molti di questi sono mediocri.

Da questo numero c'è una sezione dedicata alla IA in cui gli farò fare una recensione di un gioco o di un hardware. Oppure creare recensioni fasulle che non esistono nella realtà, ma scritte così bene che sembrano credibili anche con la generazione di immagini che avvalorano la recensione.

Nel momento in cui ho scritto questo editoriale era uscito da pochi giorni Doom per Atari ST e che è stato una piacevole sorpresa. Ci vorrebbe per Atari ST un tool di sviluppo come lo Scorpion Engine per Amiga per sviluppare nuovi Homebrew.

Buona lettura!

ANTEPRIME #173



Max Headroom - Commodore 64

Non lo sembra, ma è un gioco Arcade con icone che da come sono in questa immagine potrebbero farvi pensare ad un titolo molto complesso.

Nether Earth - Commodore 64

Un altro gioco arcade, ma con fasi di progettazione e assemblaggio che sembra più difficile di quello che in realtà dovrebbe essere.

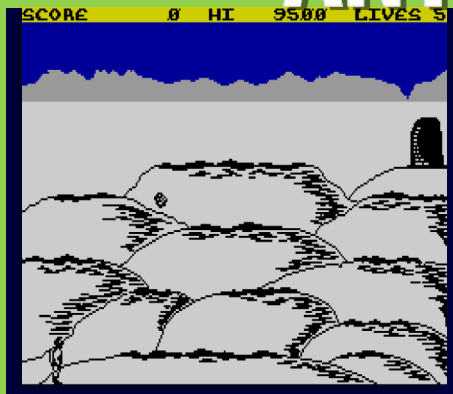
Inheritance, The: Panic in Las Vegas - Commodore 64

Un'avventura grafica punta e clicca o comunque quel tipo li da giocare con il joystick, disegnata anche molto bene.

First Starfighter, The - Commodore 64

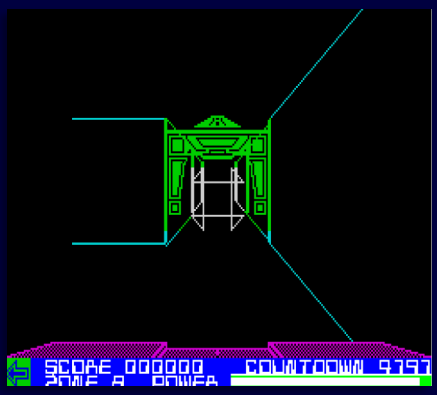
Uno sparatutto multi direzionale in cui dovete farvi spazio tra nemici alieni e asteroidi per trovare dei gioielli preziosi.

ANTEPRIME #173



Hellfire - ZX Spectrum

Attenzione a non sottovalutare questa immagine perché dietro un gioco che sembra banale si nasconde qualcosa che non vi farà dormire la notte pensando ad un modo per vincere.

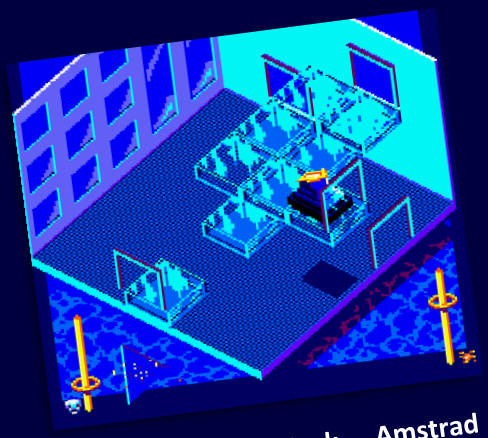


Vectron - ZX Spectrum

Gioco di azione in 3D in prima persona con grafica vettoriale molto veloce e così tanto che vi farà girare la testa senza capire quello che sta succedendo.

Marsport - Amstrad CPC

Devo dire che questa immagine ha catturato la mia curiosità per scoprire nel prossimo numero di cosa si tratta. Al momento non ne ho la più pallida idea.



MGT: Magnetic Tank - Amstrad CPC

I giochi di questo genere non mi sono mai piaciuti per la complessità della azioni da fare. Questo però sembra più uno sparatutto 3D con visuale isometrica. Da provare.

LEGENDA

IL GIUDIZIO DI REV'n'GE!

Cambia il giudizio della fanzine con questa tabella per avere più informazioni e con il punteggio finale che sarà stabilito matematicamente con precisione e in base a quello sarà data una medaglia.

- Medaglia d'oro: da 9 a 10 punti
- Medaglia d'argento: da 8 a 8,9 punti
- Medaglia di Bronzo: da 7 a 7,9 punti

Grafica include le animazioni e tutto quello che riguarda l'aspetto estetico e il dettaglio.

Sonoro è la presenza di musica o effetti sonori e/o la sua qualità.

Giocabilità è la meccanica di gioco che può essere influenzata dalla difficoltà.

Emozione è il sentimento che provate giocando, quanto vi tiene incollati al monitor e può dipendere dalla sua difficoltà.

- MEMORIA
- FLOPPY 3,5"
- FLOPPY 5.25"
- CASSETTA
- CD-ROM

STATI D'ANIMO

Gold **TOP GAME** Gold

Sommario Numero #172 — Luglio 2025

Android Bases	Commodore +4	12
Animal Kingdom	Apple IIGS	31
Artax	Commodore 64	9
Bad Cat	Atari ST	17
Cylon Attack	Acorn Atom	22
Detective, The	Nintendo DS	29
Emergency, The	Fujitsu FM-7	13
Galaxy Game	Coin-OP	20
Gyruss	Amiga	21
Kid's Zoo	DOS	33
Low Blow	DOS	18
Maracaibo	Amstrad CPC	11
Ninja Gaiden	Lynx	28
Ninja Kun: Ashura no Sho	MSX2	14
Raid on Bungeling Bay	Coin-OP	20
Speed Haste	Amiga	21
Strike Force Cobra	ZX Spectrum	10
Super Glooper	Commodore PET	22
Turbo Charge	Commodore 64	25
Warlock: The Avenger	Amiga	16

REDAZIONE

Seiya è il capo redattore, il recensore, l'impaginatore e il grafico. Insomma fa tutto lui!

8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT

Iniziamo questo nuovo numero di piena estate con uno sparatutto, dando fuoco alle polveri per una sfida adrenalinica.
E' uno di quelli classici a scorrimento orizzontale che non propone niente di nuovo per essere una valida alternativa. La grafica è molto carina e colorata con i nemici sullo schermo di grosse dimensioni. Realizzato dal gruppo Sphinx della Demoscene.
Lo scopo è quello di distruggere il nemico che ha le basi su tre pianeti del sistema Artax.
Detto questo i livelli sono solo tre che qualcuno potrebbe obiettare che sono troppo pochi per una longevità abbastanza limitata e altri, me compreso, invece la pensano diversamente perché meglio pochi livelli e finirlo. Troppi livelli difficili diventano frustranti perché rischi di non vedere mai la fine. Troppo corti e facili non ti diverti. Trovare l'equilibrio tra difficoltà e numeri di livelli è forse la parte più difficile di un gioco.

Basta annoiarvi con queste teorie e passiamo a scoprire cosa offre questo Artax.

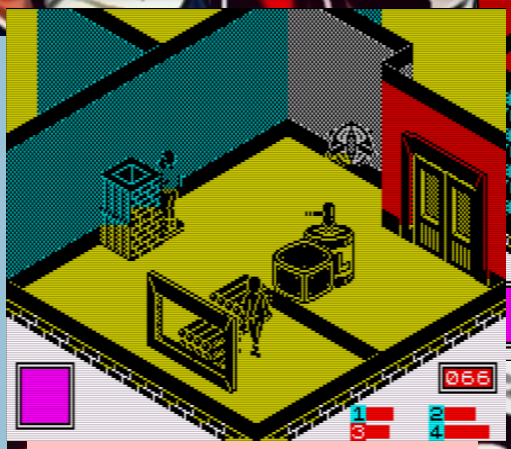
Il primo inizio è traumatico perché avete solo la musica e niente effetti sonori e la vostra astronave è lenta contro ondate di nemici che volano velocemente e con formazioni che non conoscete e vi sorprenderanno facendovi perdere vite a ripetizione. E' uno di quei giochi in cui dovete giocare allo sfinimento per imparare a memoria certe formazioni nemiche. I nemici arrivano anche dalla parte opposta dello scorrimento e quindi non potete stare in fondo per evitare quelle che arrivano davanti a voi.
Solo tre livelli, è vero, ma difficilissimi. Per fortuna avete degli aiuti che sono dei potenziamenti per le armi e anche la velocità perché inizialmente, come detto, rispetto ai nemici siete lenti come delle lumache.

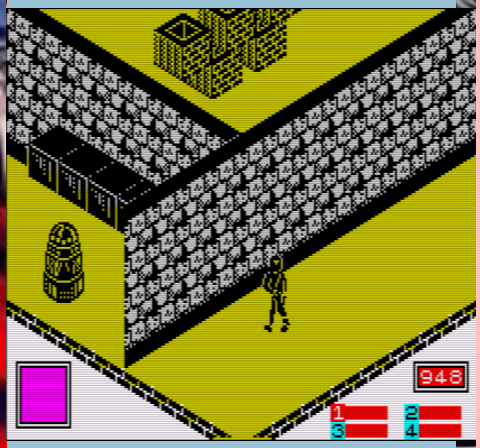
Questi potenziamenti non sono sotto forma di capsule da raccogliere e sono già pronti. Si attivano in sequenza ad ogni ondata aliena distrutta.
Eh se fosse facile!
Il fatto è che la difficoltà è già subito mal calibrata con formazioni che passano in mezzo allo sfondo per voi letale e poi ci sono trappole che vanno evitate prendendo il tempo giusto mentre venite attaccati da formazioni che sono molto complicate da distruggere oppure evitarle per superare un muro a tempo.
I sogni si infrangono al primo livello alla quarta ondata di nemici.

Grafica e sonoro sono buoni e forse perché sono realizzati da un gruppo della Demoscene.
I tre livelli sembrano pochi, ma sono difficili e peccato perché alla fine di ciascuno di essi c'è anche un boss di fine livello di grosse dimensioni.
Le formazioni sono tutte uguali e si ripetono ad libitum però sono casuali perché non vengono ripetute in ordine e quindi quando capite come superarle ve la ritrovate in un altro punto più complicato del precedente.
I potenziamenti accumulati si resettano ad ogni nuovo livello. Questo un errore grave.

1989, CP VERLAG	
GRAFICA	9
SONORO	7
GIOCABILITA'	5
EMOZIONE	5
GLOBALE	6,5

Un'avventura arcade 3D con lo stesso stile di *The Last Ninja* per la visuale. Questo tipo di gioco, di agire nell'ombra evitando il più a lungo possibile i combattimenti può essere per alcuni appagante, mentre per altri un po' meno. A me il gioco citato prima non è mai piaciuto per una precisione al pixel troppo frustrante.
Questa volta siete un gruppo di quattro soldati che dovete scegliere tra gli otto disponibili ciascuno dei quali ha delle abilità che possono essere determinanti per completare la missione, ossia salvare i migliori scienziati al mondo esperti di computer e craccare il computer di questa malvagia organizzazione con un codice che vi verrà consegnato quando avrete liberato gli ostaggi.





La giocabilità è davvero buona malgrado che in presenza di troppe cose sia in movimento sia di abbellimento sullo schermo c'è un forte rallentamento che quasi vi impedisce di trovare la giusta direzione.

Non so se era così anche su un ZX reale, ma in emulazione avete ben quattro pulsanti del joystick indipendenti (se ne avete uno con 4 pulsanti) per sparare, saltare, lanciare le bombe e dare calci.
E' un gioco cooperativo perché non potete affrontare la base nemica da soli. In alcuni punti dovete usare uno o l'altro del gruppo per aiutare il compagno in difficoltà oppure usarlo per rimanere su una piattaforma che apre le porte mentre il vostro compagno sfrutta l'occasione per uscire dalla stanza.
Sicuramente questa scelta è buona e incrementa di parecchio la voglia di giocare e di scoprire i segreti della base.
C'è un difetto, ma probabilmente voluto: in alcune visuali avete la possibilità di vedere cosa si nasconde dietro un muro e attuare una tattica, da alcune altre non vedete nulla e entrate in una stanza senza sapere cosa trovate.
Mentre alcuni membri della squadra Cobra sono facilitati, altri sono condannati a morte certa.
Pur non avendo nessun tipo di musica, ma solo effetti sonori il divertimento, la cooperazione tra compagni funziona bene. La musica avrebbe intaccato questa collaborazione perché vi sareste lanciati in attacchi solitari a tempo di musica.

Il rallentamento quasi a fermarsi in presenza di due comodini in corridoio è ridicolo. Pensate in una stanza con due nemici letali. Diventa caotico.
Problemi anche a prendere la direzaione giusta perché spesso pur mettendo la levetta del joystick nel modo corretto non risponde sempre bene sullo schermo.
Malgrado tutto lo approvo!

1986, PIRANHA

GRAFICA	9
SONORO	7
GIOCABILITA'	8
EMOZIONE	10
GLOBALE	8,5

E' un'avventura che si svolge sotto il mare del golfo di Maracaibo perché un vostro amico è stato catturato e imprigionato in una gabbia sotto il mare e l'aria delle sue bombole non dura in eterno.
Vi immergete in questo golfo in cerca di una chiave che vi serve per aprire la gabbia e liberarlo.
Le cose non sono facili perché in questa porzione di mare ci sono degli squali pericolosi da evitare e dei sommozzatori, probabilmente i rapitori del vostro amico, che dovete configgere a pugni.
E' un'avventura intrigante perché si svolge interamente sotto il mare che è un ambiente difficile dato che dovete respirare solo con delle bombole e usare una machera per poter vedere. In più ci sono dei pericoli che sono più difficili da evitare dato che dovete nuotare.

Ci vuole un po' di tempo per capire le indicazioni in fondo allo schermo e anche per imparare a nuotare e riconoscere i pericoli.

Avete quattro vite o quello che sembrano, un contatore del tempo che sarebbe l'aria che rimane al vostro amico e poi una mappa che non è ben chiaro come funzioni.
In pratica voi siete un rettangolo giallo e tutto il resto sono sommozzatori nemici, squali e/o bombe di profondità.
I nemici voi non li potete affrontare a meni nude. Non ci riuscite perché premendo il pulsante non fate nulla; loro hanno i coltelli e vi uccidono alla svelta. Un'altra difficoltà è che andando a destra e sinistra non tornate nella stessa posizione di prima; queste schermate sono diverse ogni volta e vi confonde un po'.

La poca grafica presente funziona molto bene perché riproduce le distorsioni dell'acqua e pur essendo in 2D, rocce, detriti, squali in primo piano e distanti da voi sono credibili.

Il vero problema è il caos che quando lasciate una schermata, quando credete di ritornarci facendo il percorso al contrario non la ritrovate più. Ogni volta c'è qualcosa di diverso. La mappa dovrebbe aiutare, ma l'unico puntino che forse è il vostro obiettivo cambia di posizione in base a dove siete.

Un'avventura sotto il mare sicuramente è intrigante perché non ci sono tantissimi retro giochi che vi mettono nei panni di un sommozzatore per completare una missione quasi impossibile.
Mi ha colpito lo stile grafico: semplice ed efficace e vi sembrerà di stare effettivamente in fondo ad un mare dove la visuale è limitata e lo rende sicuramente cupo e pericoloso.
Promosso a metà.

1986, LORICIELS	
GRAFICA	9
SONORO	7
GIOCABILITA'	7
EMOZIONE	9
GLOBALE	8

Un gioco che da come si presenta sembra l'ennesimo clone di *Berzerk* con arene formate da labirinti con più uscite e nemici da distruggere. Fino a qui niente di male perché tutte le alternative al gioco originale sono state più che buone.
Una razza aliena o dei nemici sconosciuti non amano la presenza degli esseri umani e quindi all'interno di una base atomica stanno per costruire un potente raggio laser per distruggere tutte le forme di vita della Terra.
Il vostro scopo è quello di infiltrarvi nella base, raccogliere e smaterializzare i pezzi di questo laser per impedire che venga costruito. Per completare la missione avete un raggio fotonico.

Dopo un caricamento lungo più di 6 minuti inizia la vostra avventura sperando che duri molto di più dei tempo di caricamento del gioco.
Dovete attraversare i vari corridoi e cercare questi pezzi che sono protetti da guardie nemiche di

ogni forma che vanno colpite quando sono in linea con il vostro laser. Attenzione però a rimanere nella stessa stanza perché uscire e rientrare si resetta ogni cosa e dovete ricominciare a distruggere tutti nemici.
Alle volte avete molto spazio per muoversi, evitare questi mostri, colpirli con, relativa, tranquillità e prendere il pezzo del macchinario.
Alle volte anche facendo la cosa giusta perderete una vita perché il pixel è sempre in agguato e quindi basta che loro vi sfiorino per perdere una vita.

Il fatto di essere così simile a Berzerk aiuta molto nella giocabilità con una difficoltà ben calibrata. Unico appunto è che se perdete una vita in una stanza dove c'è un oggetto da prendere, ripartite da li, ma la stanza sarà vuota e quindi dovete andare a cercare l'oggetto da un'altra parte.
Se vi piaceva Berzerk, vi piacerà anche questo!

Sfruttare il motore di un gioco di successo per creare un'alternativa è sempre la scelta migliore per assicurarsi la fiducia dei giocatori.
Berzerk ritorna in questa variante ber costruita e che vi farà passare parecchio tempo in sua compagna soprattutto visto il tempo di caricamento.

Gold

1985, PLAYVISION	
GRAFICA	9
SONORO	7
GIOCABILITA'	10
EMOZIONE	10
GLOBALE	9

THE EMERGENCY

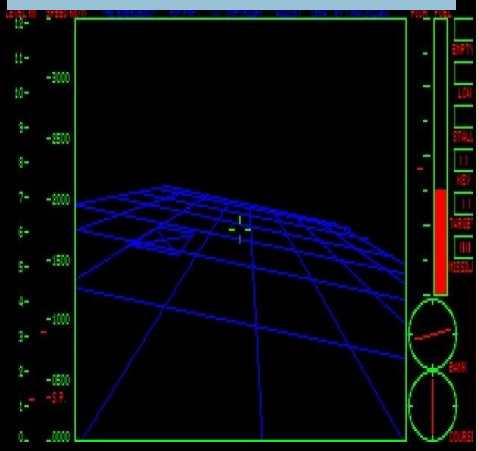
SHOOT THE TARGET !!

PUSH SPACE KEY
TO GO AHEAD !

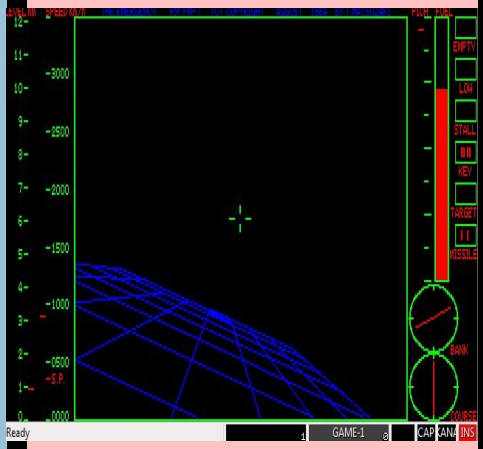
Il volo via tastiera è traumatico perché anche virando a destra e sinistra perdete il controllo, ma lo potete comunque riprendere. Se invece abbassate o alzato il muso di questo veicolo andate in stallo e precipitate sulla superficie.

Lo schermo è pieno di strumenti utili, ma di fatto non sapete nulla su come usarli Giocando e rigiocando scoprirete che il bersaglio è disegnato sullo schermo ed è diverso dalla griglia.

Il nome del gioco è fuorviante perché sicuramente vi farà venire in mente la serie di giochi basati sulla loro gestione. In realtà è uno sparatutto spaziale in prima persona con grafica vettoriale trasparente.
Alle volte, erroneamente, pensiamo che questo tipo di grafica sia un grande limite alla bellezza del 3D e anche poco realistico, tuttavia, al tempo dava in enorme sensazione di entrare in quel mondo diventandone parte giocando in prima persona esplorando ambianti che sembravano reali.
Il gioco non si perde in fronzoli e finito il caricamento avete una spartana schermata del titolo e poi pronti a giocare con la tastiera in questo mondo 3D alla ricerca dei bersagli da distruggere. Quello che appare fin da subito è una difficoltà a gestire il volo dove alla prima indecisione finirete per schiantarvi al suolo.



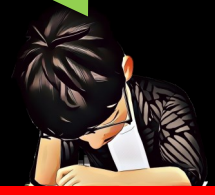
Non è ben chiaro lo scenario di questo conflitto tra voi e nemici, se ha un reale scopo o semplicemente un esercizio per distruggere le forze del male.



Ciascuna scena numerata che rappresenta la vostra missione si svolge all'interno di una griglia vettoriale e vi vengono indicate anche le dimensioni e la velocità del bersaglio.

In realtà non si capisce molto perché dovete rimanere all'interno di questa griglia che è l'unico punto di riferimento dato che questa rappresenta il terreno. Se la superate siete uno spazio vuoto dove non ci sono più punti di riferimento se non alcune indicazioni sui monitor, ma senza la vista del terreno non sapete se volate a testa in giù oppure no.
Avete carburante limitato perché siete obbligati a distruggere l'obiettivo prima che finisca altrimenti avete perso la partita.

Questa volta funziona bene, tuttavia, dopo un iniziale emozione nel vedere questa sorta di realtà virtuale vi scontrate contro la realtà: ingiocabile.
Il volo è impreciso, troppo fiscale e basta un niente per andare in stallo oppure prendervi per sempre nello spazio vuoto.



1985, COMPAC	
GRAFICA	7
SONORO	6
GIOCABILITA'	3
EMOZIONE	0
GLOBALE	4

Come anticipato nello scorso numero, dovrebbe essere il migliore della serie perché c'è un netto miglioramento grafico e anche la suddivisione dei livelli in "scene". Dopo alcune di queste c'è un boss di fine livello, passato il quale si accede ad una nuova scena e così via fino alla fine.
Ho conosciuto questo gioco come Arcade e quando seppi che c'era per MSX non ci credevo perché era impossibile replicare quella grafica per un computer che era più o meno al livello di C64 che io ritenevo imbattibile da qualunque altra piattaforma concorrente.

Non si sa bene la trama, ma dovete superare ogni singola scena affrontando vari nemici usando la vostra arma predefinita sulla terra ferma che sono gli shuriken che dovete lanciare contro gli avversari, generalmente dei ninja neri, alle volte in vere sfide di shuriken dove vince chi è più veloce. Nelle scene sott'acqua avete la spada e dovete colpire nemici della fauna marina.

Per uscire dalle scene dovete trovare l'uscita che appare solo quando avete sconfitto tutti i nemici. A volte l'uscita si può trovare in punti dove richiede che voi vi arrampichiate sui muri.
Nei livelli trovate dei potenziamenti per le armi che sono palle di fuoco che si espandano dal voi in tutte le direzioni e delle bombe e queste ultime sono le più potenti dell'intero gioco in grado di fare danni praticamente ad ogni cosa sullo schermo. Utilissime contro i boss giganteschi che occupano tutto lo schermo come scheletri, pesci , enormi facce.
Naturalmente per terminare il livello avete anche il solito tempo finito il quale non morite, ma arriva una ruota di fuoco che vi insegue e fino a quando non avete ucciso l'ultimo nemico.
Avevo seri dubbi che un MSX potesse gestire tutto e infatti non lo può fare. Il gioco è per MSX2.

La grafica è uguale a quella che ricordavo nel Coin-Op così come l'ottima musica ed effetti sonori. Peccato per lo scrolling davvero pessimo, ma non rovina la giocabilità.
Un solo difetto: quando perdete una vita tutto da capo anche se vi mancava un solo ninja per passare di scena.

Probabilmente è uscito prima su MSX2 e poi in versione Arcade dove è molto meno difficile e le vite le gestite meglio. Tre vite sono troppo poche perché la difficoltà è un po' esagerata rispetto alla trasposizione in Arcade.
Richiede tante partite per imparare le tecniche dei salti sui muri, l'arrampicata veloce e poi strategia per affrontare più nemici contemporaneamente.

Gold

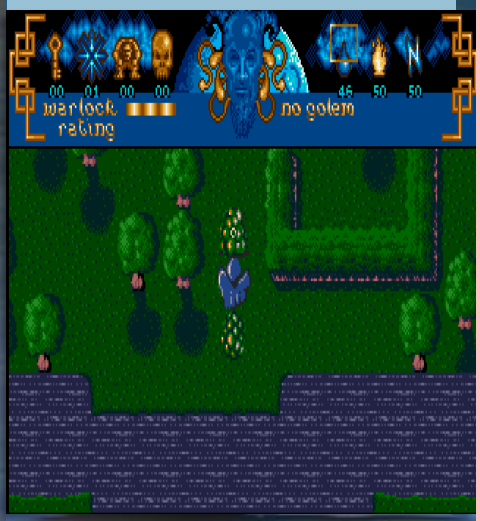
1987, HAL	
GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	10
GLOBALE	9,5

REV'n'GE!

RECENSIONI

16 e 32 Bit Computer

Iniziamo questa saga dal terzo capitolo come da tradizione REV'n'GE!, ossia senza seguire un ordine perché altrimenti non sarebbe il mio stile.
La struttura del gioco è quella di *Gauntlet* anche se notevolmente migliorata l'estetica con ambienti più realistici dove ci sono labirinti non solo formati dai classici muri, ma anche alberi e cespugli. Non cambia di molto il concetto di base.
E' un'avventura e per questo avete solo una vita con una barra di energia che si esaurisce al contatto con i nemici e quindi dovete cercare di distruggerli alla svelta subendo meno danni possibile, cercare dei potenziamenti per le armi e poi anche per recuperare la preziosa energia vitale.
Siete Belorn, un mago, e come tale avete una serie di potenti magie, ma anche queste hanno dei costi di evocazione e quindi dovete avere una quantità di potere per poterle lanciare.



Tra di queste avete un Golem che se giocate con un amico ne prende il controllo con un altro joystick (potete evocarlo solo se c'è molto spazio intorno a voi); potete evocare "Chaos" che uccide tutti i nemici presenti (una sorta di Smart Bomb); cambiare i tre tipi di armi che avete; congelare i nemici per 3-4 secondi che possono fare la differenza per la vostra sopravvivenza.
Non c'è un bonus specifico per recuperare l'energia e quindi dovete trovare dei pentagrammi per terra e stare li per fare il pieno.
Dopo tutto questo sono sicuro che avete una voglia pazzesca di accendere il vostro Amiga e provare se il gioco è così entusiasmante come sembra.
La mappa delle arene è ingannevole perché ci sono delle trappole naturali che sembrano innocue e quindi dovete sempre pensare che tutto quello che si muove o è animato è letale. E' vero che avete tre tipi di armi che potete cambiare in base ai nemici, ma sono limitate e quindi dovete cercare dei forzieri per cercare dei rifornimenti.

I nemici sono infiniti e quando ne distruggete uno, subito si rigenera e ce lo avete di nuovo attaccato a voi. Non ci sono tane come in Gauntlet da distruggere e quindi dovete distruggerli in continuazione e senza sosta. Non avete abbastanza munizioni per affrontare tutti i nemici e quindi dovete cercare i forzieri. Il problema è che non si aprono con delle chiavi e vi costa l'unica magia che avete. Se sbagliate forziere non troverete una chiave necessaria per cambiare arena e quindi dovete girare in mezzo a mostri infiniti per trovare una soluzione.
Idea buona, ma eccessivamente frustrante.

Ah, il buon vecchio Gauntlet! Riciclare successi dovrebbe essere buono, ma questa volta hanno rovinato tutto. Troppo frustrante, punitivo al massimo, nemici che si autorigenerano all'infinito e poche armi a disposizione.

1991, MILLENNIUM	
GRAFICA	9
SONORO	6
GIOCABILITA'	5
EMOZIONE	5
GLOBALE	6+

Estate, caldo, mare, relax, ma anche eventi sportivi tipici che non è sempre e solo il calcio. Questa volta un torneo multi evento che differisce dagl'altri per il fatto che l'atleta è un gatto e quindi sicuramente più humor.
L'amichevole gatto di quartiere si deve esibire in quattro discipline che sono in sequenza e non potete scegliere: **Parco Cittadino**, **Interludio nel Centro Città**, **Fognatura Sotterranea**, **Bowling Pub**.
Ora vi chiederete per quale motivo un gatto decida di partecipare a tutto questo. Forse per conquistare una bella gattina tutta bianca e con il nasino rosa? O forse dimostrare di essere il capo dei randagi di quartiere? Solo ai posteri larga sentenza.
Sapendo che ai gatti non piace l'acqua siete pronti ad iniziare queste divertenti prove che lo sono ancora di più perché sono impostate come gioco arcade in cui non dovete smanettare forsennatamente il joystick a destra e sinistra.
Questo sistema permette che i quattro scenari hanno tante prove diverse da superare con una difficoltà più calibrata. Correre e saltare per evitare l'acqua o dei muri, strisciare e tutte le mosse tipiche dei gatti come anche stare in equilibrio su una palla.
Potete sbagliare tante volte, ma non avete vite infinte. Dopo una serie continua di fallimenti dovrete dire addio al torneo.

Tecnicamente fatto bene con una bella grafica curata nei dettagli. Il sonoro poco in quantità durante le prove perché siete da soli e non c'è un pubblico che vi guarda.
Unica cosa da tenere a mente è che i salti sono solo in diagonale e quindi dovete calcolare i pixel giusti. Questi ultimi sono veramente frustranti e in certe discipline richiedono una precisione millimetrica.
Tra un evento e l'altro c'è una fase in cui dovete attraversare la città in mezzo al traffico per raggiungere il luogo degli eventi. Comunque vada che facciate bene o male li vedete tutti. Quando finite il tempo per quello scenario, andate al prossimo. Certi eventi sono belli, altri incomprensibili, altri ancora vi faranno venire voglia di smettere.

L'idea di non stressare il giocatore è giusta e quindi poter partecipare a tutti gli eventi.
La parte di transizione in mezzo alla città è un po' incomprensibile. Dovete raggiungere il luogo delle prove raccogliendo degli oggetti entro un certo tempo. Subito dopo accedete alla prossima prova. Un intermezzo che ci può stare per dare un senso al gioco.

1987, RAINBOW ARTS	
GRAFICA	9
SONORO	6
GIOCABILITA'	7
EMOZIONE	7
GLOBALE	7+

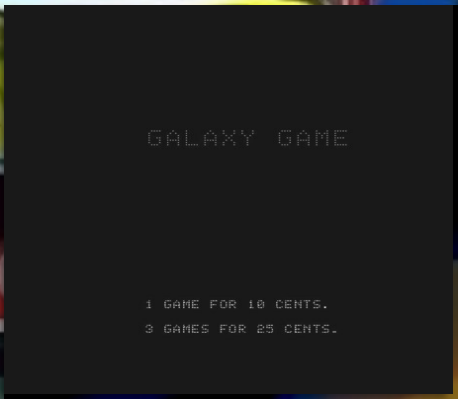
Ogni tanto è bello variare un po' il genere dei giochi da recensire e quindi uno sport un po' cruento in cui la forma fisica e i muscoli contano parecchio. E richiede sacrifici alimentari e anche una lunga preparazione atletica.
Il gioco è molto immediato perché dopo le scelte iniziali che sono più o meno quelle tipiche, siete pronti ad iniziare la vostra carriera di pugile scegliendo se combattere subito senza sapere nulla della boxe oppure fare tre tipi di allenamento.
Indipendentemente dal controller, ma vi consiglio il joystick che supporta due pulsanti per il pugno sinistro e destro vi permette di muovervi agevolmente per il ring.
Essendo quest'ultimo isometrico dovete un po' imparare come usare il joystick o la tastiera tenendo conto che la levetta del joystick o tasti per andare su e giù sono associati ad altre mosse.

Molto simpatica anche la presentazione dell'incontro perché è in stile televisivo con l'introduzione del commentatore e poi anche tra un round e l'altro vengono fatti dei commenti sugli atleti e informare il pubblico e quello a casa cosa dovreste fare per poter vincere.
Il gioco vi permette di fare delle azioni irregolari e sembrano accettate come, ad esempio, uno di loro vi da un calcio in faccia, vi fa saltare il paradenti e non viene squalificato. Bisogna sempre stare all'erta con alcuni di loro. In più hanno delle mosse speciali che sono anche divertenti da guardare. Meglio stare alla larga quando vedrete che stanno per lanciarvi una mossa speciale preceduta da alcuni movimenti per caricare il colpo alla massima potenza.
Decisamente arcade con anche una fase di allenamento opzionale.

Devo dire che mi ha stupito questo gioco. La grafica è curata molto bene nei dettagli, nelle animazioni, i commenti e poi la prima pagina del giornale sportivo con la vostra grande vittoria con addirittura una foto dell'incontro.
Provato con una configurazione senza audio, ma supporta le principale schede sonore.

1990, ELECTRONIC ARTS	
GRAFICA	9
SONORO	6
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	8+

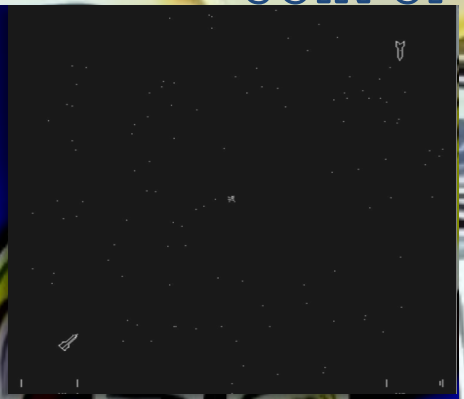
RECENSION BREVI



Galaxy Game

Fu il primo gioco a gettoni e al suo interno non c'era una scheda come tanti altri arcade, bensì un mini-computer. Queste macchine furono installate nell'Università di Stanford dove divennero subito famose.
E' un duello tra due giocatori umani in cui in al centro dello schermo c'è una stella con una forza di attrazione e dovete sfruttarla o evitarla per raggiungere l'avversario e distruggerlo. Il gioco è lento perché simula questa forza di attrazione e anche per rappresentare la distanza tra i due giocatori. Potete anche diventare invisibili per evitare i colpi, ma non troppo a lungo altrimenti esplodete.
Appena l'avversario è distrutto il gioco termina e ritorna alla schermata del titolo.

Questi giochi era molto limitati al fatto che non c'era il computer come avversario e quindi si era obbligati a giocare in due. Oggi non ha molto senso giocarlo se non avete qualcuno con voi che voglia accettare la sfida.

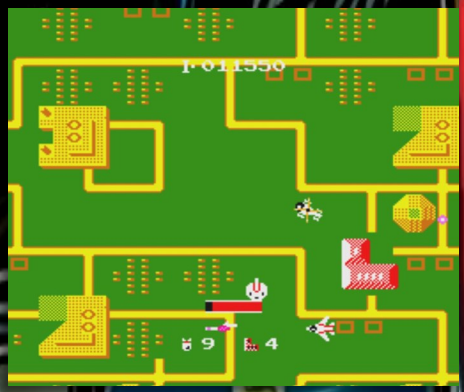


1971, COMPUTER RECREATIONS	
GRAFICA	7
SONORO	S/V
GIOCABILITA'	7
EMOZIONE	6
GLOBALE	6,5

Raid on Bungeling Bay

Uno sparatutto a scorrimento multiplo con visuale dall'alto di Nintendo e tra le curiosità c'è il fatto che è stato creato da Will Wright, l'autore di *The Sims*.
Pilotate un elicottero da una portaerei e dovete esplorare un certo numero di isole per cercare di distruggere delle fabbriche che producono armi.
Le isole sono protette dalla contraerea e anche da caccia nemici.
Avete un mitragliatore per distruggere ogni cosa che non sia una fabbrica, mentre per queste ultime dovete usare delle bombe che sono limitate.
Avete delle vite anche se non sono esattamente specificate e una barra di energia. Sullo schermo il computer di bordo vi indica sempre la direzione della nave di appoggio per fare tutti i rifornimenti e difenderla dagli attacchi nemici.

Uno sparatutto davvero eccellente come idea e ottimamente realizzato. Difficile il sistema di volo diverso dal solito e soprattutto quando dovete ripartire quando vi fermate.



Gold

1985, NINTENDO	
GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9

Speed Haste

Una corsa automobilistica che da lustro ancora una volta alla scena Amiga perché è stato convertito dalla versione PC ed è un gran gioco perché esteticamente è totalmente texturizzato e quindi una grafica che sulla piattaforma è una rarità.
Gioco abbastanza longevo perché avete due tipi di auto da guidare: quelle di Formula 1 e quelle Nascar e ciascun tipo ha una serie di modelli diversi per manovrabilità e caratteristiche. La scelta è ampia e piena di soddisfazioni.
Per entrambe le scelte potete fare il campionato completo, ma le piste sono le stesse. Non ci sono piste dedicate a quelle tipiche delle gare Nascar.

Richiede un Amiga potente e veloce per gestire la grafica poligonale e le texture e garantire un frame rate accettabile per potervelo godere senza scatti. Questo si traduce in 68040 come processore minimo e 4 MB di Fast RAM.
Come conversione gratuita potete scaricare l'eseguibile del gioco da Aminet e usare i file della versione DOS.

Gold

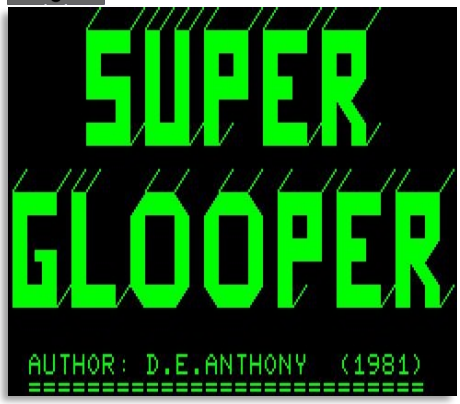
2025, BSZili	
GRAFICA	10
SONORO	10
GIOCABILITA'	10
EMOZIONE	10
GLOBALE	10

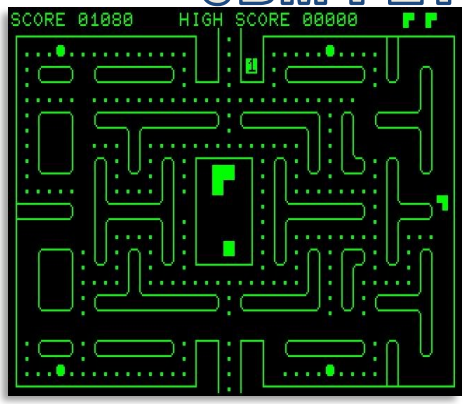
GYRUSS

Su Amiga non è mai stato convertito quando lo fu per tante altre piattaforme e quindi era giusto portarlo sulla piattaforma come Arcade-Perfect. In pratica su Amiga giocate con la stessa versione che avete giocato in versione Coin-OP.
Vi trovate all'esterno del sistema solare e dovete difenderlo da una invasione aliena e livello dopo livello vi avvicinate sempre di più. Alla fine di un certo numero di ondate aliene c'è una sequenza in cui vi avvicinate a Nettuno e così via fino ad arrivare sulla Terra.

Il successo del gioco era questa visuale in stile *Tempest* con gli alieni che vengono verso di voi dal centro dello schermo, ma che si posizionano in una formazione tipica di *Space Invaders* e uno o due alla volta cercano di colpirvi con i lori proiettili o attacchi kamikaze.
Questa versione, al momento di scrivere questa recensione, è ancora Work in Progress e manca la musica. Prestazioni lente su un Amiga 500, ma ottime su Amiga 1200.

2025, JOTD	
GRAFICA	9
SONORO	6
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	10
GLOBALE	8,5



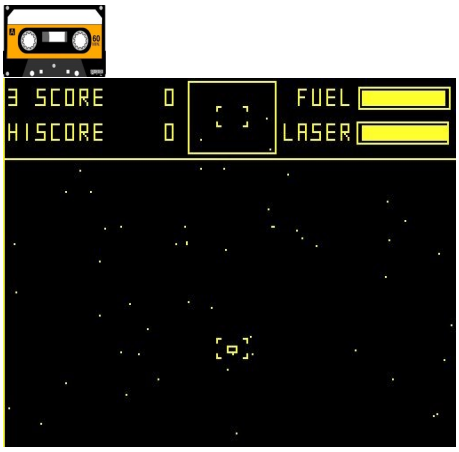


SUPER GLOOPER

Il successo di *Pac-Man* è stato tale che ogni sistema casalingo lo ha convertito o si è ispirato per creare qualcosa di alternativo e valido quanto l'originale.
Anche il PET era con i suoi limiti in grado di replicare il successo originale con questa versione che è molto simile.

La grafica è tipicamente PET dove il protagonista e i nemici sono caratteri grafici. I fantasmi di Pac-Man sono diventati dei quadrati,

A differenza del gioco da cui tra ispirazione i nemici non sono fin da subito alla vostra ricerca, ma escono dalla tana qualche secondo dopo che stata cominciando a mangiare i semi.
In caso di emergenza potete raccogliere le super pillole per farli fuggire e voi con più tranquillità ripulire lo schermo o inseguirli per mangiarli.
Loro escono dalla tana uno alla volta, ma sono molto più veloci e giocando con il tastierino numerico alle volte può succedere che non riusciate a preservare una delle vostre tre vite. Perdere una vita mentre siete vicinissimi ad una super pillola o vi mancano pochissimi semi per completare il livello vi fa arrabbiare.



CYLON ATTACK

Uno sparatutto 3D in prima persona basato sulla serie TV *Battlestar Galactica* in cui dovete distruggere i Cylon , tuttavia, non c'è una licenza ufficiale.
Avete un laser che si surriscalda con l'uso e poi carburante limitato. Dovete distruggere gli alieni prima che esauriate la possibilità di continuare a volare.
Il sistema di puntamento è molto complicato però dovreste centrare il nemico una prima volta per dirvi che potete colpirlo e una seconda volta per bloccare il mirino su di lui e poi sparare per distruggerlo.
C'è un problema di puntamento e potrebbe dipendere dall'emulazione, ma da come sembra potrebbe essere fatto così. Inizialmente sparate al centro del mirino, ma appena usate i tasti di direzione su e giù i vostri missili non vanno più verso il centro del mirino.
Giocabilità scarsa anche per il fatto che basta che ci siano due alieni sullo schermo per rallentare ogni cosa. Ho finito il carburante e avrei dovuto perdere e invece mi ha regalato 24 punti, ossia come se avessi sconfitto 24 alieni. Boh!

Recensione dei lettori

Questa è una sezione della fanzine dedicata ai lettori che vogliono scrivere una loro recensione sul gioco, sul programma che preferiscono per dare un loro punto di vista e non importa se è già stato trattato da me in passato.

Un grazie a:

DanyPPC del forum Amigapage.it

- *Galencia* (numero 83)
- *Who Dares Wins* (numero 83)
- *LuftrauserZ* (numero 83)
- *Sam's Journey* (numero 87)
- *Ghosts 'n' Goblins* (numero 88)
- *Terrapins* (numero 88)
- *Worthy* (numero 89)
- *Sydney Hunter* (numero 89)
- *Rocky Menphis* (numero 90)
- *Bosconian* (numero 91)

Albe75 del forum Amigapage.it

- *Bionic Commando* (numero 85)
- *OutRun* (numero 86)
- *The Last Ninja* (numero 90)

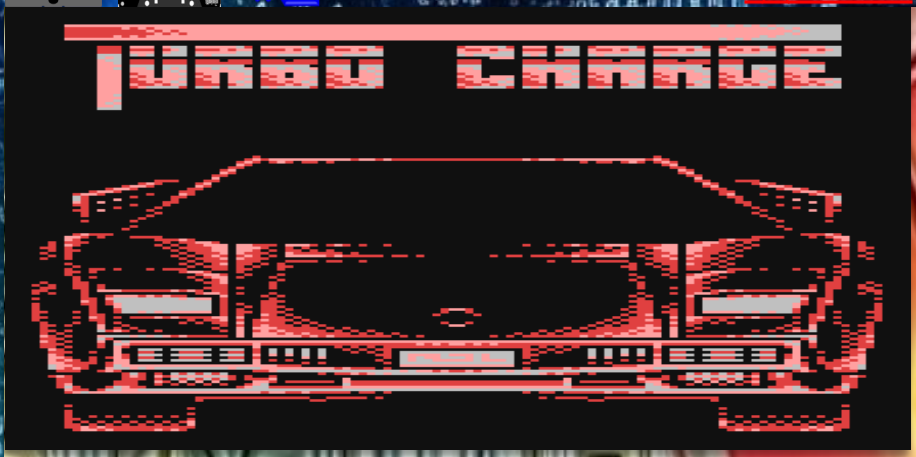
SimonPPC del forum Retro-Gamers.it

- *Ghostbusters II* (numero 120)

Darkmanor del forum Amiganews.it

- *Golden Axe II* (numero 121)
- *Alien Soldier* (numero 128)

ARTIFICIAL INTELLIGENCE
AT YOUR SERVICE



Turbo Charge non è un capolavoro, non è il gioco che ricorderai con le lacrime agli occhi, ma è un onesto tentativo di portare l'adrenalina delle corse sul nostro amato Commodore 64. Mi ha emozionato, sì, ma in un modo agrodolce, lasciandomi con un senso di "poteva essere di più".

Recensione scritta da Google Gemini

Un'acquazzone di asfalto (e qualche goccia di delusione)!
Quando il nome mi rimbomba nella testa, mi aspetto esplosioni di velocità, polvere che si alza, il rombo del motore che fa vibrare le ossa. Invece, cosa mi ritrovo? Un viaggio che parte con un ruggito ma finisce con un sospiro quasi impercettibile.
Ricordo ancora la prima volta che ho infilato la cassetta nel mio fido C64. L'emozione era palpabile, l'adrenalina saliva. "Sarà il nuovo Out Run?", mi chiedevo con un sorriso ebete stampato in faccia.
E all'inizio, devo ammettere, le aspettative non sono state del tutto tradite. Le auto sfrecciano, i colori, per gli standard del C64, sono vivaci. Sembrava di essere catapultati in un frenetico inseguimento arcade. Ma poi, come un bel sogno che si sfilaccia al mattino, l'incanto si è spezzato.
Il problema di Turbo Charge è che si appoggia troppo sui suoi allori iniziali, non riuscendo a mantenere la promessa di una

corsa sfrenata. Diventa ripetitivo, quasi un esercizio di precisione più che di pura velocità. Le curve sono insidiose, le collisioni puniscono più del dovuto, e quella sensazione di "turbo" che dovrebbe essere costante si affievolisce in fretta. Non fraintendermi, ci sono momenti in cui si riesce a trovare un ritmo, a sentire il brivido dell'accelerazione, ma sono sprazzi, brevi scintille in un mare di frustrazione.

Eppure, c'è qualcosa di irresistibile in quella sua imperfezione. È un po' come un amico che ti delude spesso, ma ogni tanto ti regala un sorriso che ti fa dimenticare tutto. Le musiche, poi, ti rimangono in testa, martellanti, come un metronomo impazzito che ti spinge a continuare, anche quando la ragione ti urlerebbe di mollare.

Turbo Charge è un'esperienza di guida arcade che inizia con una buona dose di promesse visive e sonore, ma che si sgonfia nel lungo periodo a causa di una giocabilità ripetitiva e a tratti frustrante. Nonostante i suoi difetti, l'atmosfera generale e la colonna sonora riescono a dare quel tocco di fascino retrò che lo rende comunque degno di qualche partita.

1991, SYSTEM 3	
GRAFICA	7
SONORO	8
GIOCABILITA'	5
EMOZIONE	6
GLOBALE	6,5

RETRO TRAILER V2

Console Forever

Ho provato di tutto, anche qualche combinazione tra salto e pugni per vedere se rimaneva attaccato con le mani ai tubi per arrivare nella scena successiva, ma niente di tutto questo.

E' un picchiaduro progressivo simile a diversi titoli usciti in precedenza e forse tra questi a *Double Dragon* per il fatto che i nemici li sconfiggete usando principalmente con pugni e calci. In più potete fare altri tipi di combo usando questa tecnica di combattimento oppure sfruttare lo scenario raccogliendo oggetti da lanciare contro i nemici.
Ha una difficoltà forse un po' elevata anche nella versione Arcade che forse ha un po' limitato il divertimento nelle conversioni casalinghe. Alcuni tipi di mosse e combo era molto più difficile da attuare per via della gestione del controller che spesso richiedeva più di un tasto.
Rimane un bel gioco che ha reso tutti molto felici quando fu annunciata la conversione per Computer e Console. Eravamo tutti in attesa di vedere quanto fosse fedele. A me piaceva tantissimo nell'Arcade l'introduzione con la spada sotto la pioggia.

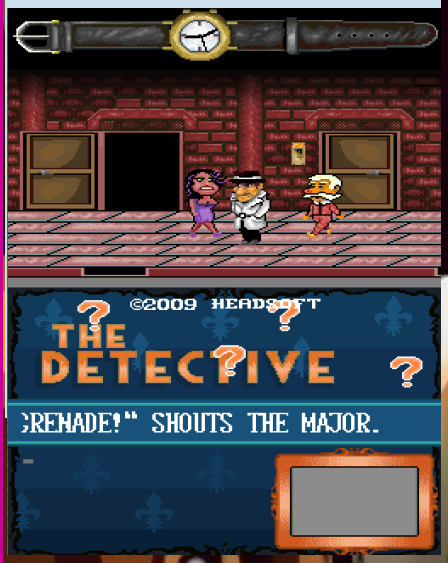
Il gioco si svolge in varie località degli Stati uniti e alla fine di ciascun livello c'è un boss da sconfiggere.
Questa versione mi ha notevolmente stupito perché è fatta molto bene come grafica e sonoro con buone animazioni generali anche dei nemici.
Voi avete poche animazioni e vi spostate un po' a scatti e sembra anche leggermente in ritardo rispetto alla pressione del d-pad. Avete solo due tasti, uno per saltare e l'altro per pugni e calci.
La difficoltà sembra anche ben calibrata, ma una cosa strana c'è. I nemici giganti con enormi bastoni li ho sconfitti con pochi colpi, mentre quelli normali mi hanno messo più in difficoltà.
Mi sono fermato nel primo livello perché nei pressi di un baratro bisogna saltare e salire su delle tubature e con il salto non ce la fate nemmeno mettendovi sul bordo e con un piede nel vuoto.

A parte qualche bruttura nel camminare è fatto tutto molto bene, con musica, effetti sonori e grafica ben fatta.
Difficile, ma avete tante vite ciascuna delle quali anche una buona dose di energia e possibilità di continuare.
Deluso per non aver trovato un modo per superare quel baratro della prima città e nemmeno le istruzioni spiegano come fare.

Gold

1990, ATARI	
GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9

L'investigatore più bravo del mondo è stato chiamato per risolvere un crimine nella lussuosa villa MacFungus dove è stato ucciso misteriosamente il proprietario di casa, Angus McFungus.
Lo scopo del gioco è quello di raccogliere delle prove che possano permettervi di scoprire chi è l'assassino, ma le cose non sono facili perché prima di trovare il colpevole assisterete ad altre tre morti. L'assassino cerca di sviarvi dalle indagini eliminando delle persone che nel corso dell'investigazione diventeranno i principali sospettati.
Per agevolare la soluzione di questo delitto quasi perfetto dovete raccogliere nove oggetti che vanno messi all'interno di una busta e che sono evidenziati come "prova" e quindi sapete quali dovete tenere e quali potete buttare via una volta usati oppure non prendere oggetti che non servono assolutamente a nulla.



Questa versione è un remake dell'originale per Commodore 64 che rimane pressochè fedele anche nella grafica che è stata

ripulita, resa più moderna, mettendo in evidenza piccoli particolari che nella versione a 8-Bit erano più grossolani.
Sono state aggiunte anche delle nuove stanze che non servono a nulla per la soluzione del gioco, ma vi permettono di esplorare la villa e partecipare ad opzionali missioni secondarie come il trovare il fantasma di Angus MacFungus che si lamenta di essere stato ucciso.
Sono in effetti solo degli abbellimenti aggiunti nel remake, ma attenzione che il gioco è a tempo e quindi girare a vuoto per esplorare la villa potrebbe rovinarvi proprio sul più bello, quando siete ad un passo dal scoprire l'assassino.

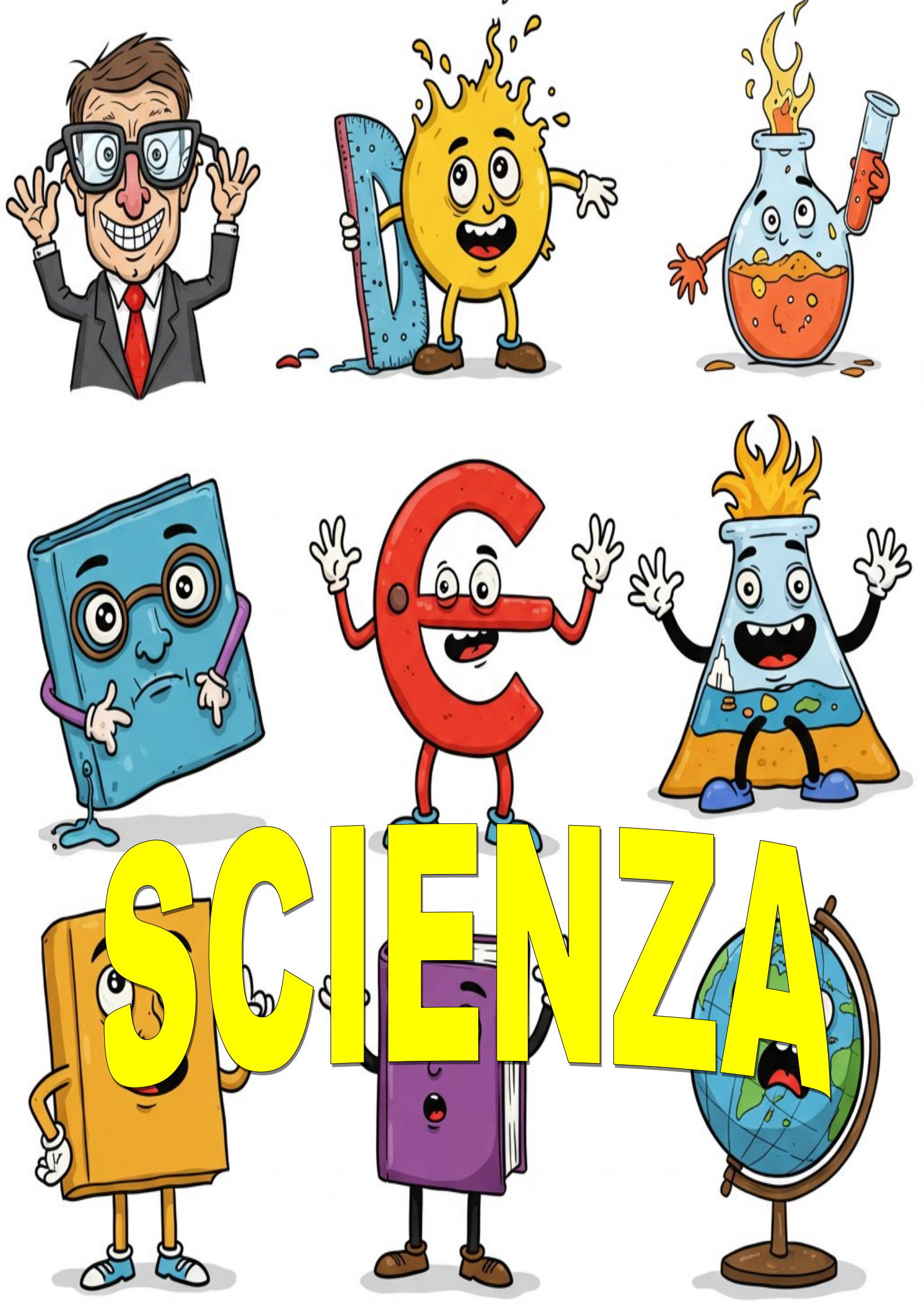
Sicuramente per chi ha un DS e ha giocato a questo titolo sul Commodore 64 lo deve provare perché' hanno replicato anche lo stesso sistema grafico di caricamento con quelle linee orizzontali colorate. Sembra di caricare un gioco per C64.
Non so se è colpa dell'emulazione oppure no, ma non mi ha caricato la musica. Le opzioni dicono che l'audio è attivato e funziona perfettamente.

Il gioco va studiato perché anche se le opzioni per esaminare e raccogliere gli oggetti hanno i sottotitoli alcune funzioni sono un po' macchinose e quindi prima di iniziare le indagini studiatevi un po' questo sistema non molto immediato.

Gli appassionati del C64 ritroveranno un bel gioco nel loro Nintendo DS migliorato con una grafica più moderna senza stravolgere nulla e lasciando praticamente invariate le varie stanze originali.
La grafica del DS vi permette di riconoscere gli oggetti che analizzerete e raccoglierete. In più il gioco è localizzato in varie lingue e viene incontro alle vostre esigenze linguistiche.
Eccezionale.

Gold

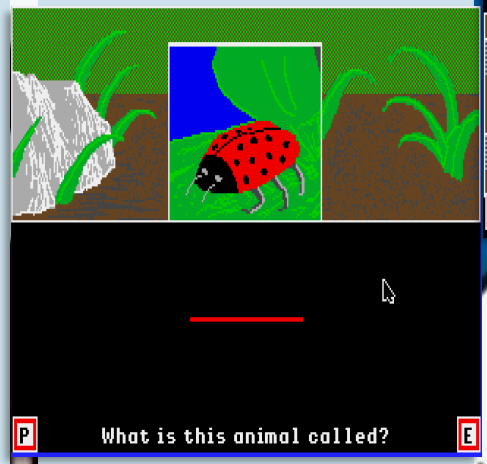
2009, HEADSOFT	
GRAFICA	9
SONORO	S/V
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9


SCIENZA

Il problema non è la difficoltà a saper riconoscere da un disegno un animale o anagrammare il suo nome, ma il fatto che non è per tutti. E' richiesta una conoscenza della lingua Inglese e anche di buon livello perché il mondo animale ha nomi difficile da apprendere.
Tre esercizi richiedono una buona conoscenza della lingua, mentre gli ultimi due sono legati alla capacità di memorizzazione e individuazione dell'errore.

Dopo aver viaggiato per migliaia di km prima di poter trovare un Safari tranquillo per fare belle foto e far invidiare i vostri amici, siete di nuovo alle prese con gli animali. Loro sono la vostra passione e quindi ogni volta che capita l'occasione siete pronti a studiarli o fotografarli.
Questa volta il mondo animale viene usato a scopi educativi e applicato alla grammatica e anche alla capacità di individuare e riconoscere gli animali. Poi ci sono anche dei giochi per aiutare la memoria del bambino come il trovare le differenze e poi il buon vecchio, ma sempre valido Memory.
Ogni categoria che scegliete è suddivisa in vari gruppi di animali da conoscere, esplorare, individuare e applicare le conoscenze di base o in alcuni esercizi anche un po' più avanzati.

Nel primo esercizio dovete scrivere il nome dell'animale. Se è corretto passate al prossimo. Se sbagliate, nessun problema e vi viene detto quale era il suo nome corretto.



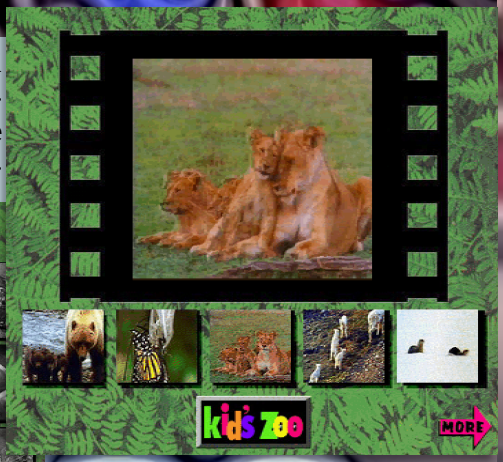
Nel secondo esercizio avete delle parole scritte alla rinfusa e dovete anagrammarle per trovare una parola che indica il nome dell'animale. Anche questo esercizio ha numerosi gruppi che riguardano tutto il mondo animale.

Oltre a esercizi specifici sulla grammatica usando gli animali e i due mini giochi uno più interessante dell'altro avete anche una parte enciclopedica sugli animali che vi consiglio di leggere perché avete una infarinatura del mondo che andrete ad esplorare e anche nel cercare di ricordare nomi che poi gli esercizi vi richiederanno.
Ben realizzato sia nella parte tecnica sia nella parte rilassante.
Come già detto dovete avere una buona conoscenza della lingua Inglese.

Multimedia
Grafica
Ufficio
Hardware

Ancora freschi di animali per l'Apple IIGS ecco un CD-ROM sia educativo che multimediale perché lo scopo è introdurre il mondo animali ai bambini e sfruttare il CD per riprodurre video ed effetti sonori a tema.
Dato che è destinato ai bambini si è scelto di trattare con i cuccioli degli animali per rendere più fruibile e anche per dare ai bambini un'emozione diversa avendo a che fare con i figli degli animali pure rimanendo molto pericolosi per l'uomo.
A differenza di un educativo classico qui c'è più un impronta multimediale anche se poi ci sono degli esercizi di comprensione delle immagini, la memoria di riconoscere un animale su richiesta, il capire ci cosa si tratta da un suono o altri particolari per riconoscere l'animale, sapere dove vive e i luoghi dove solitamente potreste trovarli.

Gli esercizi da provare sono tanti e abbastanza diversi tra cui alcune lezioni ed aneddoti che anche oggi io sfido molti di voi a provare a vedere se si ricordate, ad esempio, "è nato prima l'uovo o la gallina?"



Ci sono tante cose da vedere e da provare e poi non poteva mancare la parte enciclopedica che vi da una buona conoscenza degli animali questa volta più visiva che testuale a riprova che il CD-ROM è multimediale.
Sicuramente per il bambino rimangono più in testa informazioni visive che solo testuali anche se poi certe cose vanno lette per poter essere assimilate.
Per finire in bellezza ci sono 10 video molto corti, ma che rappresentano una buona scelta di animali da guardare.

Le specifiche la in alto sono per farlo funzionare, ma se volete godervelo come si deve, procuratevi un 386DX con 4 MB di RAM.
Dopo aver visto Animal Kingdom per Apple IIGS, questo Kid's Zoo sembra la versione CD perché è molto simile anche nei singoli esercizi.
Un ottimo prodotto per conoscere il mondo animale grazie alla multimedialità.

Volume 11, Numero 07
Luglio 2025

REV'N'GE!

Top 3

Android Bases

Ninja Kun: Ashura no Sho

Ninja Gaiden

Box Art: Copertine in 3D

CURIOSITA'

GIOCO	LICENZA	CURIOSITA'
GALAXY GAME	COMMERCIALE	La prima unità del gioco richiede tre mesi e mezzo per essere completata con un costo di 20000 Dollari Americani. L'hardware su cui girava era un computer PDP-112/20 con 8Kb di memoria
RAID ON BUNGELING BAY	COMMERCIALE	In questo gioco come in *Choplifter* e *Lode Runner* dovete sconfiggere lo stesso nemico: l'**Impero Bungeling**. *Will Wright* è stato ispirato da questo suo gioco a creare la serie **SimCity** perché lui adorava creare i livelli e quindi da qui è nata la voglia di poter far divertire gli altri a creare città.
GYRUSS	COMMERCIALE	La conversione ufficiale più accurata e fedele fu quella per il Commodore 64 Il tema musicale era quella di "**Toccata e Fuga in D minore**" di *J.S. Bach*, ma furono introdotti strumenti digitali per renderla più contemporanea.
CYLON ATTACK	COMMERCIALE	Il gioco includeva un modulo per partecipare ad una competizione per vincere 200 Sterline in contanti. Per partecipare bisognava inviare il modulo con la cassetta del gioco con il punteggio salvato.

ALTRE VOTAZIONI

GIOCHI DI OGGI	RIVISTE	VOTI
STRIKE FORCE COBRA	COMPUTER GAMER	70%
	ASM	60%
WARLOCK: THE AVENGER	AMIGA ACTION	80%
	CU AMIGA	72%
	ZZAP!	42%
BAD CAT	ATARI ST USER	80%
	ACE	67%
	GAMES MACHINE, THE	35%
LOW BLOW	POWER PLAY	69%
	GAMES MACHINE, THE	65%
	ACE	39%
CYLON ATTACK	HOME COMPUTING WEEKLY	60%
NINJA GAIDEN	ZERO	**92%**
	CGV	89%
	GAMES-X	80%

ALTRE VERSIONI	RIVISTE	VOTI
STRIKE FORCE COBRA (C64)	COMMODORE USER	80%
	ZZAP!	68%
WARLOCK: THE AVENGER (C64)	COMMODORE FORMAT	80%
	ZZAP!	69%
WARLOCK: THE AVENGER (ST)	ATARI ST USER	80%
	POWER PLAY	67%
	ST FORMAT	43%
BAT CAT (AMIGA)	CVG	80%
	INFO	60%
BAD CAT (C64)	ZZAP!	37%
CYLON ATTACK (ZX)	HOME COMPUTING WEEKLY	80%
CYLON ATTACK (BBC)	CVG	70%
NINJA GAIDEN (AMI)	CVG	**93%**
	ZZAP!	83%
	GAMES MACHINE, THE	80%
NINJA GAIDEN (C64)	GAMES MACHINE, THE	77%
	COMMODORE FORMAT	69%
NINJA GAIDEN (ZX)	CVG	**92%**
	YOUR SINCLAIR	**90%**

RECENSIONI #172

Artax (Commodore 64, 1989, CP Verlag)
Strike Force Cobra (ZX Spectrum, 1986, Piranha)
Maracaibo (Amstrad CPC, 1986, Loriciels)
Androids Base (Commodore +4, 1985, Playvision)
Emergency, The (FM-7, 1985, Compac)
Ninja Kun: Ashura no Sho (MSX2, 1987, Hal Lab)
Warlock: The Avenger (Amiga, 1991, Millennium)
Bat Cat (Atari ST, 1987, Rainbow Arts)
Low Blow (1990, DOS, Electronic Arts)
Galaxy Game (1971, Coin-OP, Computer Recreations)
Raid on Bungeling Bay (1985, Coin-OP, Nintendo)
Speed Haste (2025, Amiga 1200, BSZili)
Gyruss (2025, Amiga, JOTD)
Super Glooper (1981, Commodore PET, D.E. Anthony)
Cylon Attack (1982, Acorn Atom, A&F)
Turbo Charge (1991, Commodore 64, System 3)
Ninja Gaiden (1990, Lynx, Atari)
The Detective (2009, Nintendo DS, Headsoft)
Animal Kingdom (1988, Apple IIGS, Unicorn)
Kid’s Zoo (1993, DOS, Knowledge Adventure)

LE ALTRE VERSIONI

STRIKE FORCE COBRA:
Commodore 64, Amstrad CPC (**1986**, Piranha)
Antstream (**2019**, Alternative)

NINJA KUN: ASHURA NO SHO:
Arcade (**1987**, World Games)
NES (**1988**, UPL)
Wii (**2009**, Jaleco)
Playstation 4 (**2015**, Hamster)
Nintendo Switch (**2018**, Hamster)

WARLOCK - THE AVENGER:
Atari ST, Commodore 64 (**1991**, Millennium)

BAD CAT:
Commodore 64, Amstrad CPC (**1987**, Eurogold)
DOS (**1988**, Softgold)
Amiga (**1988**, U.S. Gold)

RAID ON BUNGELING BAY:
Commodore 64 (**1984**, Broderbund)
MSX (**1985**, Sony)
NES (**1985**, Hudson Soft)

SPEED HASTE:
DOS (**1995**, Friendware)

GYRUSS:
Arcade (**1983**, Konami)
Commodore 64, Atari 2600, ColecoVision, Atari 5200, Atari 8-Bit (**1984**, Parker Brothers)
NES (**1988**, Konami)
Xbox 360 (**2007**, Microsoft)
Windows (**2010**, Microsoft)

CYLON ATTACK:
BBC Micro, Electron (**1983**, A&F)
ZX Spectrum (**1984**, A&F)

THE DETECTIVE:
Commodore 64 (1986, Angus Press)

NINJA GAIDEN:
Arcade (1989, Tecmo)
Amiga, Atari ST, Commodore 64, ZX Spectrum, Amstrad CPC (1990, Ocean)
DOS (1990, Hi-Tech Expression)
Wii (2009, Tecmo)
Playstation 4, Nintendo Switch (2019, Hamster)
Antstream (2020, Koei Tecmo Games)

ANIMAL KINGDOM:
Apple II (**1985**, Unicorn)
Amiga, Atari ST (**1987**, Unicorn)

KID'S ZOO:
Macintosh (**1996**, Knowledge Adventure)
Windows (**2020**, Knowledge Adventure)

Indice Ripescaggi

GIOCHI:

1 Across 2 Down (112)
10 Out of 10: Dinosaur (112)
A-10 Tank killer 1.5 (129)
After Burner (113)
Airlift (125)
Air Support (97)
Alien Breed Tower Assault (119)
Another World (134)
Apache Flight (135)
Archon (145)
B.A.T. (138)
Bad Dudes (102, 113)
Barbarian (102, 113)
Barbarian II GX4000 (137)
Batman the Movie (137)
Battle Chess (138)
Battle Valley (148)
Big Blue Disk (141)
Bill Eliott's Nascar Challenge (128)
Birds of Prey (132)
Car & Driver (131)
Combat Air Patrol (127)
Conan the Cimmerian (136)
Contra (136)
Course of Monkey Island (117)
Dante's Inferno (111)
Day of the Tentacle (118)
Darkseed (133)
Defenders of the Earth (127)
Dig (118)
Dragon Princess (138)
Draw Poker (138)
Dune (133)
Dune II (130)
Eliminator (142)
Elite (125, 142)
Emlyn Hughes International Soccer (143)
Encyclopedia of War (143)
Enduro Racer (143)
Escape from Singe's Castle (138)
Faara no Jikekkai (138)
Fatal Fury Contact (141)
F-15 Strike Eagle (124)
F-15 Strike Eagle II (127)
Fighter Bomber (130)
Final Fight (146, 147)
Flight Simulator (146)
Flight Simulator II (146)
Flight Path 737 (147)
Forge (115)
Formula One Grand Prix (90)
Frontier: Elite II (99, 144)
Frontier: First Encounters (146)
Full Throttle (118)
Golden Axe (136)
Golden Sword of Bhakhor (134)
Gunship (131)
Gunship 2000 (104, 133)
Heavy Metal (103)
Hind (135)
Ikari Warriors (145)
Impossible Mission (124)
Indiana Jones and the Fate of Atlantis - Graphics (117)
Indiana Jones and the Last Crusade - Graphics (115)
Jack the Ripper (130)
Kick Off (145)
King's Quest (120)
King's Quest II (121)
King's Quest III (123)
Labyrinth of Time (119)
Leisure Suit Larry 1 (108, 120)
Leisure Suit Larry 2 (109, 121)
Leisure Suit Larry 3 (92, 110)
Loom (115)
Lotus III (131)
Lupin III (137)
Luxsor (132)
Maniac Mansion (118)
Microcosm (119)
Midwinter (129)
Midwinter II (129)
Monkey Island II (116)
Myst (96, 114)
Myst: Real (114)
Myst Masterpiece (114)
Myst Amiga (114)
Nascar Racing (128)
NeoGeoCup '98 (141)
Nova 9 (91)
Obitus (94, 134)
Oscar (132)
Out Run (122)
Pac-Land (141)
PC Globe 4.0 (115)
PET Checkers (138)

Indice Ripescaggi

Pinball Fantasies (132)
Power Tennis (142)
Quake Amiga (54)
Quake Amiga visto da un Amighista (125)
Rastan (138)
Race Drivin' (135)
Red Baron (128)
Rick Danverous (134)
Robocop (107, 141)
Robocop 3 (129)
Rubicon (138)
Secret of Monkey Island (93, 116)
Sensible Soccer (145)
Short Circuit (145)
Solo Flight (146)
Space Quest (120)
Space Quest II (121)
Space Quest III (123)
Space Harrier (105, 148)
Star Cruiser (122)
Star Crusader (148)
Starglider (148)
Street Fighter II (95)
Strider (149)
Super Soccer (137)
Test Drive (133)
Tower FRA (147)
Tracon (147)
Trap Door (145)
UFO (124)
Vroom (126)
Warcraft II (113)
Wonderboy (143)
Wing Commander (98)
Whizz (135)
Yuchuu Senkan Yamato (106, 149)
Zak McKracken and the Alien Mindbenders (117)
Zeppelin (126)

MULTIMEDIA:
3D Dinowaur Adventure (112)
Advanced Military Systems (93)
Enciclopedia Italiana Grolier per CDTV (91, 143)
Enciclopedia Italiana Grolier per CD32 (95, 142)
Grolier Electronic Encyclopedia (90)
Guinness Disc of Records: Second Edition (92, 138)
Hutchinson Encyclopedia (89, 138)
Microsoft Musical Instruments (160)
Time Table History: Science and Innovation (113)
World Atlas (103, 114)
World of Flight (94, 147)

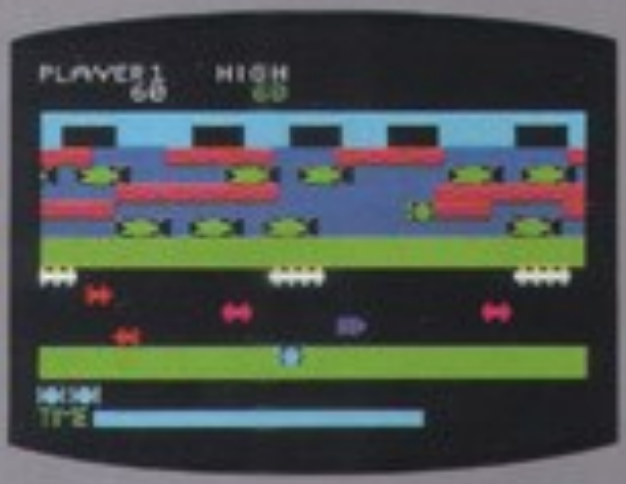
HARDWARE:
3D Emotion Voodoo Rush (126)
3D NOW! (131)
80387: Derivati e Cloni (117)
AGP (128)
Amiga Flicker Fixer (124)
CDTV II (115)
Formato File Amiga parte 1 (123)
Glossario del 3D (129)
KNI Simd (132)
Matrox M3D (127)
Memorie di Massa parte 1 (118)
Memorie di Massa parte 2 (119)
Memorie di Massa parte 3 (120)
MMX (130)
NEC PC8801 (121)
Overcloccare un 486 (149)
Overcloccare un Pentium (150)
Processori e Coprocessori a confronto (116)
S3 Virge Vs. TNT2m64 (125)

TUTURIAL:
Emulare il Mac (100)
Emulare il DOS parte 1 (101)
Emulare il DOS parte 2 (102)
Emulare l'Entex Adventure Vision (122)
Emulare l'APF Imagination (122)

PROGRAMMI:
17-Bit Disk Copier (96, 145)
Deluxe Paint 2.30 Deluxe (120)
Magic Desk I Type & File (98, 144)
Platinum Plus Utility PowerPack (145)
Print Master Plus (58)

FROGGER™

Number of players: 1 or 2
Ages: 6 to Adult
For Use With: Commodore VIC-20™
Joystick Required



Frogger springs to life with fast-paced action, arcade-like graphics, and even the familiar Frogger theme song.

Hop your frogs across a dangerous highway, then over a raging river to the safety of home. But your frogs will have to leap away from one danger after another before they're safe. Watch out for the tricky diving turtles! Jump from the frog-eating snakes and alligators, or they'll snatch your frogs from you!

Frogger—the fast-moving, quick-hopping game that's full of amphibious fun!

PARKER BROTHERS

We will be happy to answer your questions or comments about FROGGER. Write to: Parker Brothers, P.O. Box 1012, Beverly, MA 01915. Attention: Consumer Response Department.

Details on limited warranty enclosed. Ask to see retailer's copy prior to purchase.

Commodore VIC-20 is a trademark of Commodore Business Machines, Inc. Parker Brothers is not affiliated with Commodore Business Machines, Inc.

0 73000 01410 0